AMSTRAD DISK

DONKEY KONG™



DONKEY KONG™

Mighty Donkey Kong has captured the beautiful girl – watch him make off with her to the top of the half constructed building.
Now play the role of the brave carpenter, Mario, as he fearlessly pursues the frightening beast and attempts to rescue the damsel.

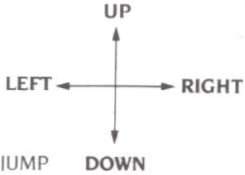
LOADING

Insert the program disk into the drive with the A side facing upward. Type | DISK and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive.
Now type RUN" KONG and press ENTER the game will now load automatically.

CONTROLS

The game is controlled by either joystick or keyboard

JOYSTICK



FIRE – JUMP

KEYBOARD

Q	–	UP
A	–	DOWN
@	–	LEFT
[	–	RIGHT
SPACE BAR	–	JUMP
ESC	–	ABORT GAME

To start a 1 player game: press fire button or "1" on the keyboard.
To start a 2 player game: press "2" on the keyboard.
NOTE: In a 2 player game both players use the same joystick, changing over when prompted.

STATUS and SCORING

On screen scoring shows current score (top left), bonus points (top right) which are collected upon completion of each screen and the number of lives remaining Also displayed are the level indicator and the number of players.

When Mario finishes a frame, the bonus is added to your score.

JUMP 1 OBJECT	100 POINTS
JUMP 2 OBJECTS	300 POINTS
JUMP 3 OBJECTS	800 POINTS
EACH OBJECT COLLECTED	300, 500, 800 POINTS
HAMMERING OBJECTS	300, 500 or 800 POINTS
REMOVING RIVETS	100 POINTS (Frame 4)

One extra life is awarded at 10,000 points.

GAME PLAY

"HELP! HELP!" cries the beautiful maiden as she is dragged up a labyrinth of structural beams by the ominous Donkey Kong. "SNORT. SNORT". Foreboding music warns of the eventual doom that awaits the poor girl, lest she somehow be miraculously rescued. "But, wait! Fear not, fair maiden. Little Mario, the carpenter, is in hot pursuit of you in this very moment".

Throwing fate to the wind, risking life and limb, or worse, little Mario tries desparately to climb the mighty fortress of steel, to save the lovely lady from the evil Mr. Donkey Kong. Little Mario must dodge all manner of obstacles – fireballs, plummeting beams and a barrage of exploding barrels fired at him by Donkey Kong. Amidst the beautiful girls' constant please for help, your challenge is to manoeuvre little Mario up the steel structure, while helping him to avoid the rapid-fire succession of hazards that come his way.

As little Mario gallantly battles his way up the barriers, he is taunted and teased by Donkey Kong, who brazenly struts back and forth, beating his chest in joyful exuberance at the prospect of having the beautiful girl all to himself. It is your job to get little Mario to the top. For it is there, and only there, that he can send the mighty Donkey Kong to his mortal doom. Leaving little Mario and the beautiful girl to live happily ever after. "SIGH. SIGH".

HINTS and TIPS

1. When climbing ladders if you raise your hand just above the level of the ladder then barrels will not descend.
2. Don't walk off the platforms as this results in you losing a life.
3. When jumping if you fall too far you will also lose a life.

GOOD LUCK!

DONKEY KONG

 Donkey Kong runs on the Amstrad CPC 464, 664 and C128 micro computers.

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading. IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO:

MR. YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault the product will be returned to you, at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Coding, graphics and music by Arcana Software Design.
Produced by Jon Woods

DONKEY KONG™

Le terrible Donkey Kong a enlevé la belle jeune fille – regardez-le s'enfuir avec elle et escalader jusqu'au sommet un batiment en construction.
Maintenant vous êtes Mario, le courageux menuisier; vous poursuivez sans peur la bête monstrueuse et essayez de sauver la demoiselle.

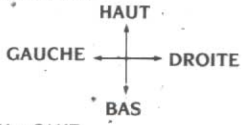
CHARGEMENT

Mettez la disquette du jeu dans le lecteur. Tapez | DISK et appuyez sur la touche ENTER pour s'assurer que la machine est capable d'avoir accès à l'entraînement de disque. Tapez maintenant RUN" KONG et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera automatiquement.

COMMANDES

Le jeu se joue avec un levier ou un clavier qui peut être entièrement redéfini.

LEVIER



FEU – SAUT

CLAVIER

Q	– HAUT
A	– BAS
@	– GAUCHE
|	– DROITE
BARRE D'ESPACEMENT	– SAUT
ESC	– ARRETE JEU

Pour commencer un jeu à un joueur: appuyez sur le bouton fire ou "1" sur le clavier.
Pour commencer un jeu à deux joueurs: appuyez sur "2" sur le clavier.

ATTENTION

Dans un jeu à deux joueurs, ceux-ci utilisent le même levier chacun à leur tour comme il leur est indiqué.

PROGRESSION ET SCORE

Sur l'écran sont affichés le score du moment (en haut et à gauche), les points de bonus (en haut à droite) obtenus après avoir terminé chaque écran et le nombre de vies restantes. L'indicateur de niveau et le nombre de joueurs sont également affichés.
Quand Mario finit un écran, un bonus s'ajoute à votre score.

1 OBJET SAUTE	100 POINTS
2 OBJETS SAUTES	300 POINTS
3 OBJETS SAUTES	800 POINTS
CHAQUE OBJET RAMASSE	300, 500 ou 800 POINTS
OBJETS FRAPPES AVEC MARTEAU	300, 500 ou 800 POINTS
RIVETS ENLEVES	100 POINTS (Ecran 4)

Une vie supplémentaire vous est accordée à 10.000 points.

A VOUS DE JOUER

"AU SECOURS! AU SECOURS" crie la belle jeune fille alors qu'elle est entrainée par l'effrayant Donkey Kong dans un labyrinthe de poutres de construction. "SNIF.SNIF". Une musique sinistre évoque le sort final réservé à la pauvre fille, à moins qu'elle ne soit d'une façon ou d'une autre miraculeusement sauvée. "Mais,un moment! N'aie pas peur, belle amie. Mario, le petit menuisier est en ce moment même en train de te poursuivre de toutes ses forces".

Insouciant de son sort, risquant de se rompre le cou à tout moment ou pire, Mario tente désespérément d'escalader l'imposante forteresse d'acier afin de sauver la belle dame des griffes du monstrueux Donkey Kong. Mario doit éviter toutes sortes d'obstacles – des boules de feu, des poutres et un barrage de fûts explosifs que Donkey Kong jette sur lui. Alors que la belle jeune fille lance sans relâche ses appels au secours, votre tâche consiste à faire atteindre au petit menuisier le haut de la structure d'acier tout en l'aidant à éviter la rapide succession de dangers venant à sa rencontre. Alors que Mario progresse vaillamment vers le sommet, Donkey Kong se moque de lui et l'accable de sarcasmes, il se balance de l'avant vers l'arrière tout en frappant sa poitrine de ses poings, tout excité à l'idée d'avoir la jeune fille à lui tout seul. Vous devez faire parvenir Mario au sommet, car c'est de là et de là seulement qu'il pourra précipiter l'effrayant Donkey Kong vers son funeste destin. Cela permettra ainsi à Mario et à la jeune fille de vivre heureux pour le reste de leurs jours. "OUF"

CONSEILS UTILES

1. Si vous placez votre main juste au dessus du niveau de l'échelle quand vous grimpez sur les échelles, les fûts ne descendront pas.
2. Ne marchez pas en dehors des plates-formes, sinon vous perdrez une vie.
3. Vous perdrez également une vie si en sautant vous tombez trop loin.

BONNE CHANCE

DONKEY KONG

 Donkey Kong passe sur les micro-ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128.

Coding, graphics and music by Arcana Software Design.
Produced by Jon Woods.

DONKEY KONG™

Der mächtige Donkey Kong hat ein wunderschönes Mädchen gefangen – und Du siehst, wie er sich mit ihr über ein halbfertiges Gebäude davonmacht. Nun spielst Du die Rolle des mutigen Schreiners, Mario, und verfolgst das furchterregende Biest, um zu versuchen, die schöne Maid zu retten.

LADEN

Spieldiskette ins Laufwerk einlegen. Dann | DISK tippen und ENTER drücken, damit das Gerät Zugriff aufs Laufwerk hat. Jetzt RUN" KONG tippen und ENTER drücken. Dann wird das Spiel automatisch geladen.

STEUERUNGEN

Das Spiel wird entweder vom Joystick oder von der Tastatur, welche voll redefinierbar ist, kontrolliert.

JOYSTICK

AUF

LINKS ← → RECHTS

AB

FIRE – SPRING

TASTATUR

Q	– AUF
A	– AB
@	– LINKS
|	– RECHTS
LEERTASTE	– SPRING
ESCAPE	– SPIEL ABBRECHEN

Beginn eines Spiels mit 1 Spieler: Drück Fireknopf oder "1" auf der Tastatur.
Beginn eines Spiels mit 2 Spielern: Drück "2" auf der Tastatur.
MERKE: Bei 2 Spielern benützen beide denselben Joystick, sie werden zum Wechseln aufgefordert.

STATUS UND PUNKTEGEWINNUNG

Auf dem Bildschirm erscheinen die laufende Punktezahl (oben links), Bonuspunkte (rechts oben), welche am Ende jeder Szene eingesammelt werden und die verbleibende Anzahl Leben. Der Stufenanzeiger und die Anzahl Spieler werden ebenfalls angezeigt. Wenn Mario eine Szene fertiggespielt hat, wird der Bonus zu Deiner Punktezahl gezählt.

ÜBERSPRINGEN VON 1 OBJEKT	100 PUNKTE
ÜBERSPRINGEN VON 2 OBJEKTEN	300 PUNKTE
ÜBERSPRINGEN VON 3 OBJEKTEN	800 PUNKTE
JEDES OBJEKT EINGESAMMELT	300, 500 oder 800 PUNKTE
OBJEKTE HÄMMERN	300, 500 oder 800 PUNKTE
NIETEN ENTFERNEN	100 PUNKTE (Szene 4)

Für 10.000 Punkte gibt es ein extra Leben.

DAS SPIEL

"HILFE! HILFE!" schreit die schöne Maid, während Sie von dem ominosen Donkey Kong durch ein Labyrinth von Tragbalken hinaufgeschleppt wird. "SCHNAUB! SCHNAUB!" Ahnungsvolle Musik warnt vor dem Schicksal des armen Mädchens, wenn es nicht durch ein Wunder gerettet wird. "Doch warte! Fürchte Dich nicht, schöne Maid. Mario der kleine Schreiner, ist Dir schon auf der Spur."
Alles in den Wind schlagend, riskiert der kleine Mario sein Leben, oder noch mehr, und versucht verzweifelt, die mächtige Festung aus Stahl zu erklimmen, um die liebliche Dame vor dem üblen Herrn Donkey Kong zu retten. Klein' Mario muß allen moglichen Hindernissen ausweichen – Feuerballen, fallenden Balken und einem Hagel von explodierenden Fässern, welche Donkey Kong nach ihm wirft. Inmitten der Hilfeschreie des schönen Mädchens ist es Deine Aufgabe, klein' Mario die Stahlstruktur hinauf zu manövrieren, und ihm gleichzeitig zu helfen, dem Schnellfeuer von Gefahren, denen er begegnet, auszuweichen.
Während Mario sich mutig die Barrikaden hinaufkämpft, wird er von Donkey Kong verspottet und gehänselt. Dieser stolziert dreist hin und her und klopft sich auf die Brust, voller Vorfreude darauf, das schöne Mädchen ganz für sich allein zu haben. Es ist an Dir, klein' Mario nach oben zu bringen. Denn dort, und nur dort, kann er den mächtigen Donkey Kong in sein tödliches Verhängnis stürzen. Wonach klein' Mario und das schöne Mädchen alleine sind; und wenn Sie nicht gestorben sind, dann leben sie heute noch. "SEUFZ! SEUFZ!"

SPIELTIPS

1. Wenn Du beim Erklettern einer Leiter die Hand über die Leiter hinauf streckst werden die Fässer nicht herunterkommen.
2. Gehe nicht über die Plattformen hinaus, sonst verlierst Du ein Leben.
3. Wenn Du beim Springen zu tief hinunterfällst, verlierst Du ebenfalls ein Leben

VIEL GLÜCK!

DONKEY KONG

 Donkey Kong kann an den Amstrad CPC 464 664 und 6128 Microcomputern abgespielt werden.
Coding, graphics and music by Arcana Software Design.
Produced by Jon Woods